

**EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN MATEMATIKA MENGGUNAKAN
STRATEGI *INDEX CARD MATCH* UNTUK MENINGKATKAN MINAT
BELAJAR DAN PRESTASI BELAJAR SISWA PADA POKOK BAHASAN
PERSEGI DAN PERSEGI PANJANG**

(PTK Pembelajaran Matematika Kelas VII Semester 2 SMP Muhammadiyah 7 Surakarta)

SKRIPSI

Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan

Guna Mencapai Derajat S – 1

Pendidikan Matematika



Disusun Oleh:

WAHYU BUDHI UTAMI

A 410 060 264

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**

2010

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Permasalahan

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) telah membawa perubahan pesat dalam kehidupan manusia. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi menuntut masyarakat untuk cenderung memasuki era globalisasi. Tuntutan layanan profesional di berbagai sektor kehidupan yang semakin mendalam dan kualitas sumber daya manusia yang memenuhi harapan semakin diperlukan. Pendidikan pada hakekatnya merupakan usaha secara sadar untuk meningkatkan harkat dan martabat manusia. Dengan pendidikan, manusia akan dapat merubah dirinya ke arah yang lebih baik.

Matematika merupakan salah satu dari bidang studi yang menduduki peranan penting dalam dunia pendidikan, karena dapat dilihat dari waktu jam pelajaran di sekolah lebih banyak dibandingkan mata pelajaran lainnya. Dalam proses belajar mengajar pada umumnya guru menyadari bahwa matematika dipandang sebagai mata pelajaran yang kurang diminati oleh banyak siswa.

Meskipun matematika mempunyai jam pelajaran yang paling banyak, namun kenyataannya menunjukkan bahwa matematika saat ini merupakan mata pelajaran yang masih dianggap menakutkan bagi sebagian besar siswa. Masalah yang dihadapi oleh siswa di SMP Muhammadiyah 7 Surakarta yaitu pada umumnya siswa kurang adanya minat dalam diri siswa dalam belajar matematika sehingga siswa kurang menyukai dengan pelajaran matematika

dan siswa cenderung beranggapan bahwa matematika adalah pelajaran yang membosankan dan sulit dipahami karena berhubungan dengan angka-angka yang membuat siswa menjadi malas untuk belajar. Ini terbukti setiap pelajaran matematika dimulai banyak siswa masih belum siap menerima pelajaran tetapi masih asik berbicara dengan temannya. Belajar matematika sebenarnya suatu hal yang menyenangkan dan mengasyikkan tetapi hal ini ada kalanya akan terbalik menjadi suatu yang tidak menyenangkan, menjenuhkan bahkan membosankan bila ternyata yang menjadi tujuan pembelajaran tidak tercapai.

Kesulitan memahami matematika dan rendahnya minat siswa dalam belajar merupakan faktor-faktor utama yang menyebabkan siswa tidak menyukai matematika. Hal ini tidaklah mengherankan karena selama ini pembelajaran matematika masih bersifat konvensional dan monoton. Guru lebih banyak mendominasi dalam proses pembelajaran. Guru lebih aktif berceramah dibandingkan dengan siswa. Akibatnya, perasaan bosan belajar matematika sewaktu-waktu bisa muncul pada diri siswa. Banyak fakta menunjukkan pada saat pembelajaran berlangsung sebagian besar siswa kurang antusias menerimanya, siswa lebih bersifat pasif, enggan, takut atau malu untuk mengemukakan pendapatnya. Oleh karena itu hendaknya para guru terus berusaha untuk menyusun dan menerapkan berbagai variasi agar siswa dapat tertarik dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran matematika.

Pemusatan perhatian dalam proses pembelajaran sangat diperlukan, kehadiran minat belajar dalam diri pribadi akan merangsang timbulnya

motivasi untuk belajar yang lebih besar. Oleh karena itu guru harus dapat mengikuti dengan seksama segala proses pembelajaran. Dengan demikian diharapkan melalui pembinaan minat belajar yang baik maka prestasi belajar dapat dicapai dengan optimal.

Minat adalah rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Pada dasarnya minat adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu di luar diri. Semakin kuat atau dekat hubungan tersebut, maka semakin besar pula minat. Minat mempunyai pengaruh yang besar terhadap belajar, karena bila bahan pelajaran yang dipelajari tidak sesuai dengan minat siswa, siswa tidak akan belajar dengan sebaik-baiknya, karena tidak ada daya tariknya, dan ini akan menyebabkan rendahnya prestasi belajar yang dicapai oleh siswa tersebut. Sesuatu yang dilakukan dengan penuh minat maka akan menghasilkan sesuatu yang lebih baik. Makin besar minatnya maka makin besar pula perhatiannya sehingga timbulah hasrat yang besar untuk mempelajari matematika.

Salah satu cara untuk meningkatkan minat belajar dan prestasi belajar siswa adalah menggunakan strategi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan, dapat melalui strategi *index card match*. Strategi ini dirancang untuk menciptakan ketertarikan belajar siswa sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa dengan strategi yang menyenangkan.

Strategi *index card match* merupakan strategi yang cukup menyenangkan, yang digunakan untuk mengulang materi yang telah diberikan sebelumnya. Namun demikian, materi baru pun dapat diajarkan dengan

strategi ini dengan catatan peserta didik diberi tugas mempelajari topik yang akan diajarkan terlebih dahulu, sehingga ketika masuk kelas mereka sudah memiliki bekal pengetahuan.

Berdasarkan uraian di atas maka peneliti bermaksud untuk mengadakan penelitian tentang “ Efektivitas Pembelajaran Matematika Menggunakan *Strategi Index Card Match* untuk Meningkatkan Minat Belajar dan Prestasi Belajar Siswa Pada Pokok Bahasan Persegi dan Persegi Panjang Kelas VII Semester 2 SMP Muhammadiyah 7 Surakarta”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas maka dapat dirumuskan pokok permasalahan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Rendahnya minat belajar siswa terutama dalam belajar matematika karena pembelajaran yang kurang menarik dan menyenangkan.
2. Rendahnya prestasi belajar siswa karena dipengaruhi minat belajar siswa yang rendah.
3. Guru menggunakan strategi pembelajaran yang kurang menyenangkan dan kurang menarik perhatian siswa.
4. Siswa kurang banyak terlibat aktif dalam proses pembelajaran matematika.
5. Kurangnya siswa untuk mengerjakan soal-soal latihan di depan kelas.

C. Pembatasan Masalah

Penelitian ini dibatasi pada :

1. Pembelajaran matematika yang akan diterapkan dengan strategi *index card match*.
2. Minat belajar dibatasi pada siswa yang memperhatikan vpada waktu guru menjelaskan materi, siswa mau mengerjakan soal-soal yang diberikan guru, siswa mau bertanya kepada guru jika ada materi yang belum jelas, siswa yang mendengarkan dan tidak ramai pada waktu guru menjelaskan materi pelajaran dan siswa selalu mengerjakan tugas rumah yang diberikan oleh guru dalam pembelajaran matematika.
3. Prestasi belajar dibatasi pada siswa yang mendapatkan nilai di atas 65 dalam pokok bahasan persegi dan persegi panjang.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan, maka permasalahan secara umum penelitian ini adalah :

1. Bagaimanakah proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru menggunakan strategi *index card match* dalam pembelajaran matematika ?
2. Adakah peningkatan minat belajar siswa pada pokok bahasan persegi dan persegi panjang setelah dilakukan pembelajaran menggunakan strategi *index card match*?
3. Adakah peningkatan prestasi belajar siswa pada pokok bahasan persegi dan persegi panjang setelah dilakukan pembelajaran menggunakan strategi *index card match*?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan yang akan dicapai pada penelitian ini adalah :

1. Mendiskripsikan proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru menggunakan strategi *index card match* dalam pembelajaran matematika.
2. Mendiskripsikan peningkatan minat belajar siswa pada pokok bahasan persegi dan persegi panjang setelah dilakukan pembelajaran menggunakan strategi *index card match*.
3. Mendiskripsikan peningkatan prestasi belajar siswa pada pokok bahasan persegi dan persegi panjang setelah dilakukan Pembelajaran menggunakan strategi *index card match*.

F. Manfaat Penelitian

Dalam penelitian ini penulis berharap semoga hasil penelitian dapat memberi manfaat konseptual utamanya kepada pembelajaran matematika untuk meningkatkan prestasi belajar siswa.

1. Manfaat teoritis

Secara umum hasil penelitian ini diharapkan secara teoritis dapat memberi gambaran yang jelas pada guru tentang penggunaan *strategi index card match* dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar dan prestasi belajar siswa pada pokok bahasan persegi dan persegi panjang, penelitian ini juga dapat meningkatkan kemampuan profesionalisme guru untuk mengarahkan dan membimbing siswa dalam belajar matematika.

2. Manfaat praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberi solusi nyata berupa langkah-langkah untuk meningkatkan minat belajar dan prestasi belajar siswa. Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat untuk guru, siswa dan sekolah.

- a. Bagi siswa : sebagai pembangkit minat belajar sehingga siswa dapat belajar matematika dengan giat dan dapat untuk meningkatkan prestasi belajar.
- b. Bagi guru : sebagai informasi tentang pentingnya peningkatan minat belajar dan prestasi belajar siswa dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan dan sebagai pertimbangan untuk mengambil alternatif pemilihan strategi pembelajaran yang dirasa tepat (cukup baik).
- c. Bagi sekolah : hasil penelitian dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan dan acuan dalam meningkatkan mutu pendidikan sekolah khususnya dalam pembelajaran matematika.